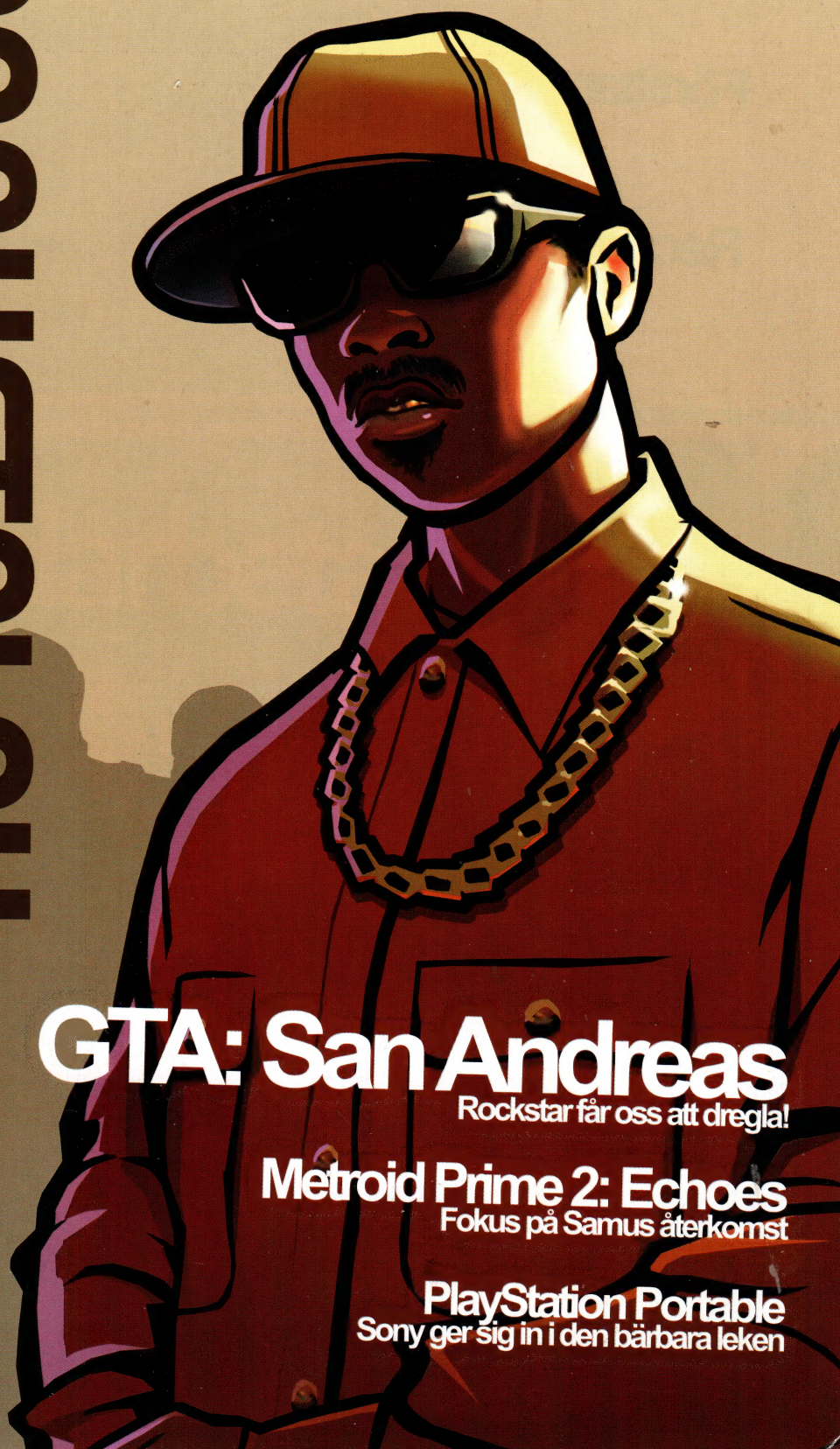
POCKETPLAY

PlayStation2 Xbox Gamecube Mac PC Game Boy Advance N-Gage PSP Nintendo DS WWW.POCKETPLAY.SE



GTA: San Andreas
Rockstar får oss att dregla!

Metroid Prime 2: Echoes
Fokus på Samus återkomst

PlayStation Portable
Sony ger sig in i den bärbara leken

002
NOV '04

Nyheter 06

Förtittar

Jak 3 08
Resident Evil 4 09
Star Wars: Republic Commando 09

Recensioner

Grand Theft Auto: San Andreas 14
Dancing Stage Fusion 16
Crimson Tears 18
Medieval Lords: Build, Defend, Expand 19
Myst IV: Revelation 20

Fokus

Metroid Prime 2: Echoes 10

Artiklar/krönikor

Tjejspel 04
PSP 12
Starbreeze 05

09
Förtitt
Resident Evil 4

POCKETPLAY 02

Ges ut av UMIT AB.
Utkommer med 52 nummer per år.

REDAKTION

Chefredaktör
Jonas Persson

Redaktör
Lars Jensen

Skribenter
Sebastian Axelsson
Albin Damberg
Johan Hallstan
Sofia Hård
Andreas Berg
Marcus Thorelius
Mattias Kölare
Sanny Gustafsson
Anders Nordin
Jimmy Pettersson
Gustav Granlund

GRAFISK FORM
Alexander Danling

ANSVARIG UTGIVARE
Bo Wänerberger

KONTAKT
E-post
pocketplay@pocketplay.se

Webbadress
www.pocketplay.se

Adress
Kåsatorpsvägen 5
541 34 Skövde

TELEFON
0500-42 89 20

TRYCK
Rolf & Co.

ANNONSER
Li Hultgren
0703 - 927366

Alexandra Aldred
0702-813331

PRENUMERATION
www.pocketplay.se

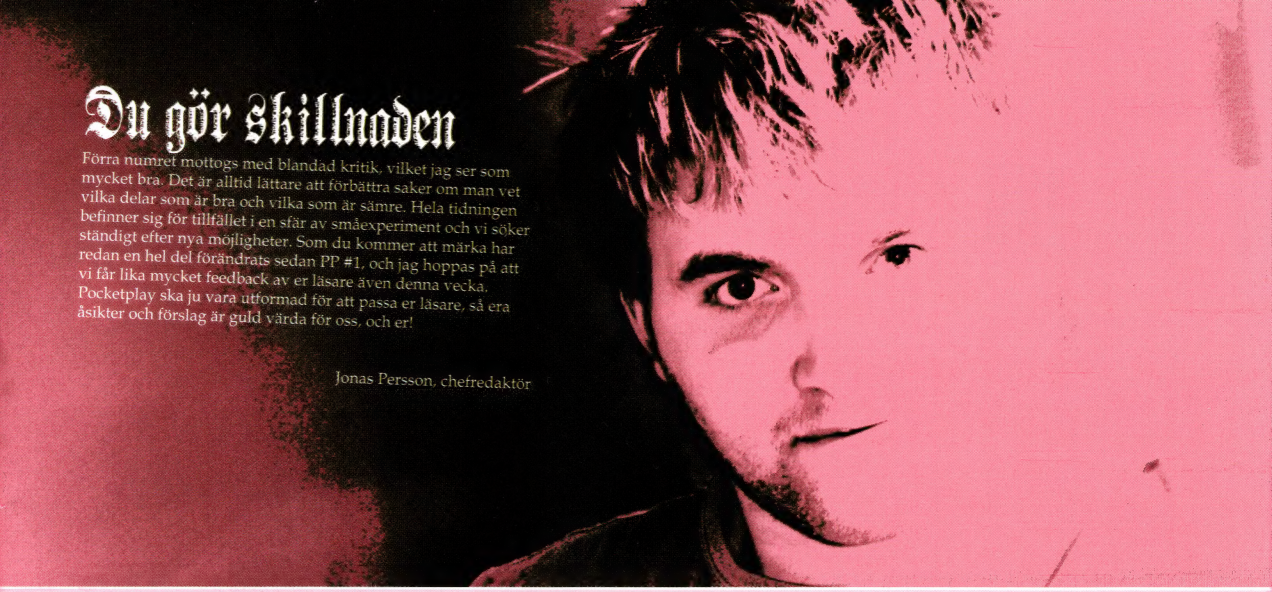
Helår med billigare spel på www.gameplayer.se: 419 kr

Halvår med billigare spel på www.gameplayer.se: 279 kr

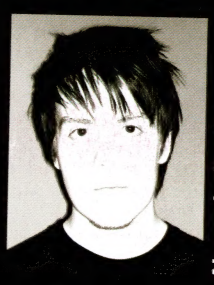
Du gör skillnaden

Förra numret mottogs med blandad kritik, vilket jag ser som mycket bra. Det är alltid lättare att förbättra saker om man vet vilka delar som är bra och vilka som är sämre. Hela tidningen befinner sig för tillfället i en sfär av småexperiment och vi söker ständigt efter nya möjligheter. Som du kommer att märka har redan en hel del förändrats sedan PP #1, och jag hoppas på att vi får lika mycket feedback av er läsare även denna vecka. Pocketplay ska ju vara utformad för att passa er läsare, så era åsikter och förslag är guld värda för oss, och er!

Jonas Persson, chefredaktör



Medarbetare

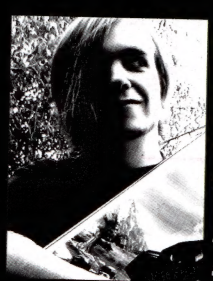


Alexander Danling
Grafisk designer

Lars Jensen
Redaktör

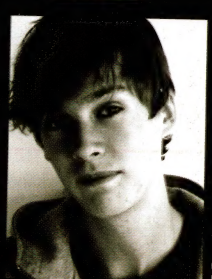
Jimmy Pettersson
Nyhetsredaktör

Sofia Hård
Skribent



Andreas Berg
Skribent

Marcus Thorelius
Skribent



Mattias Kölare
Skribent

Sebastian Axelsson
Skribent

Johan Hallstan
Skribent

Gustav Granlund
Nyhetsskribent

Tjejspel

Av: Sofia Hård

Är du en av dem som tror att tjejer bara lirar Kirby och The Sims? Då är det dags att tänka om. Och varför måste egentligen termen "tjejspel" existera överhuvudtaget?

Om jag ber dig nämna några tjejspel, vad säger du då? The Sims, Puyo Pop och Dancing Stage kanske? Tre ganska givna brudtitlar absolut, men om jag ber dig rada upp tre till, då blir det lite knivigt, va? Är dina förslag The Sims 2, The Sims Livin´ It Up och The Sims Unleashed blir jag besviken, för även om tjejer i regel älskar Maxis dockskåpssimulator så finns det många andra tjejfavoriter som ALLTID hamnar i skymundan. Som Rollercoaster Tycoon, Castlevania och Silent Hill. Framförallt Silent Hill, som jag skulle vilja påstå, är ett tjejspel om något. Jag tror till och med att Silent Hill rent procentuellt är mer poppis bland tjejer än bland killar. Det kanske säger någonting om hur tuffa vi tjejer egentligen är, muskelmassan till trots. Jag kan bara jämföra med pojkvännen som stänger av efter en kvart. Tråkig stämning och dålig kontroll lyder hans omdöme men jag vet nog allt vad det handlar om. Läskiga småstäder och släpiga sjuksköterskor kan knäcka den bästas psyke, så det är med andra ord inte speciellt konstigt att en liten fjunig pojkvän på blott nitton år vill stänga av redan efter inledningen.

Nästan alla tjejer i min spelande omgivning älskar Silent Hill, oavsett om det är jobbarkompisar eller svägerskor, så fungerar alltid att diskutera bosstrategier, handling och favoritgåtor. I alla fall i kylslagna Sundsvall, där jag bor. För vet ni, tjejer är precis som killar och har faktiskt en egen smak. Jodå, tro det eller ej. Därför tänker jag inte moralpredika och "tjejstämpla" spel i hyllorna. Så, du där ute som just nu sitter och klurar på om årets julklapp till flickvännen ska bli Puyo Pop Fever eller kanske - gud förbjude - Barbie Horse Adventures, får genast tänka om. Hon kan lika gärna vilja ha det senaste Castlevania eller Silent Hill 3, men hon kan även sukta efter det nyaste Harry Potter-spelet (som faktiskt är helt okej).

Men varför måste vi överhuvudtaget ta till termen "tjejspel" när vi pratar om titlar som tjejer gillar? Visst, det är ganska lättillgängligt och logiskt, men stämmer det inte blir saken värre. Vissa vill dra tjejspel över samma kam som tjejkläder, det vill säga någonting speciellt för tjejer som alla tjejer kan ha nytta av. När det gäller kläder stämmer det, jag behöver byxor som är bredare över häcken eftersom jag av naturen är skapt så, för att eventuellt någon gång i en smärtsam framtid krysta fram ett litet barn. Där har det med andra ord en förklaring, men har verkligen spelfrågan det? Men svaret är kanske detsamma, vi tjejer kanske bara ska spela antivåldsspel med pastell och barnuppfostran inkluderat för att vi ska bli redo att sköta om våra egna barn. Fast hur förklarar vi då att så många tjejer gillar Silent Hill?

Det är på allvar dags att skorta alla förutfattade meningar och inse att vi tjejer är tänkande individer med en helt egen spelsmak. Jämför med musik till exempel. Om du ska köpa en skiva till en tjej väljer du då kanske per automatik den senaste Absolut Music eller någonting med Robbie Williams bara för att det är "typisk" "tjejmusik" Eller går du mer efter vad tjejen ifråga faktiskt har i skivstället? Jag tippar på det sistnämnda. Sudda ut alla förutfattade meningar, och framför allt - sudda ut hela termen tjejspel. Den är passé, förlegad och urdum.

Starbreeze om nästa generation

Uppsalaföretaget bakom The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher´s Bay har tecknat ett avtal med utgivaren Majesco som innebär Starbreeze ska utveckla ett spel för Majescos räkning. Pocketplay ringde upp Starbreezes VD, Johan Kristiansson, för att ställa några snabba frågor kring det nya samarbetet.

Vi gör ett projekt tillsammans för nästa generations plattformar som skall vara klart 2006. Vi började att jobba med Majesco i mitten på juli så vi har kommit en bra bit i projektet redan.

Vad är det för projekt?
Jag kan tyvärr inte berätta så mycket, mer än att det handlar om nästa generation, och att genren är i närheten av det vi har jobbat med tidigare.

Vad betyder det här för Starbreeze?
Det betyder att vi har inlett ett projekt som ligger väldigt nära det vi vill göra, och som hela teamet känner passionerat för. Vi tror att vi kommer att kunna göra ett mycket bra spel. Vi har större budget än vi haft tidigare och vi har väldigt goda förutsättningar från början att göra ett riktigt bra spel.

Kommer ni att utöka personalen?
Ja, vi har redan rekryterat en del folk och håller fortfarande på med det. Vi letar just nu med ljus och lykta efter folk inom ett antal yrkesområden.

Kan du berätta vad ni gör just nu?
Vi håller på med en prototyp. Just nu håller vi på att avsluta den första fasen med konceptdokument och liknande.

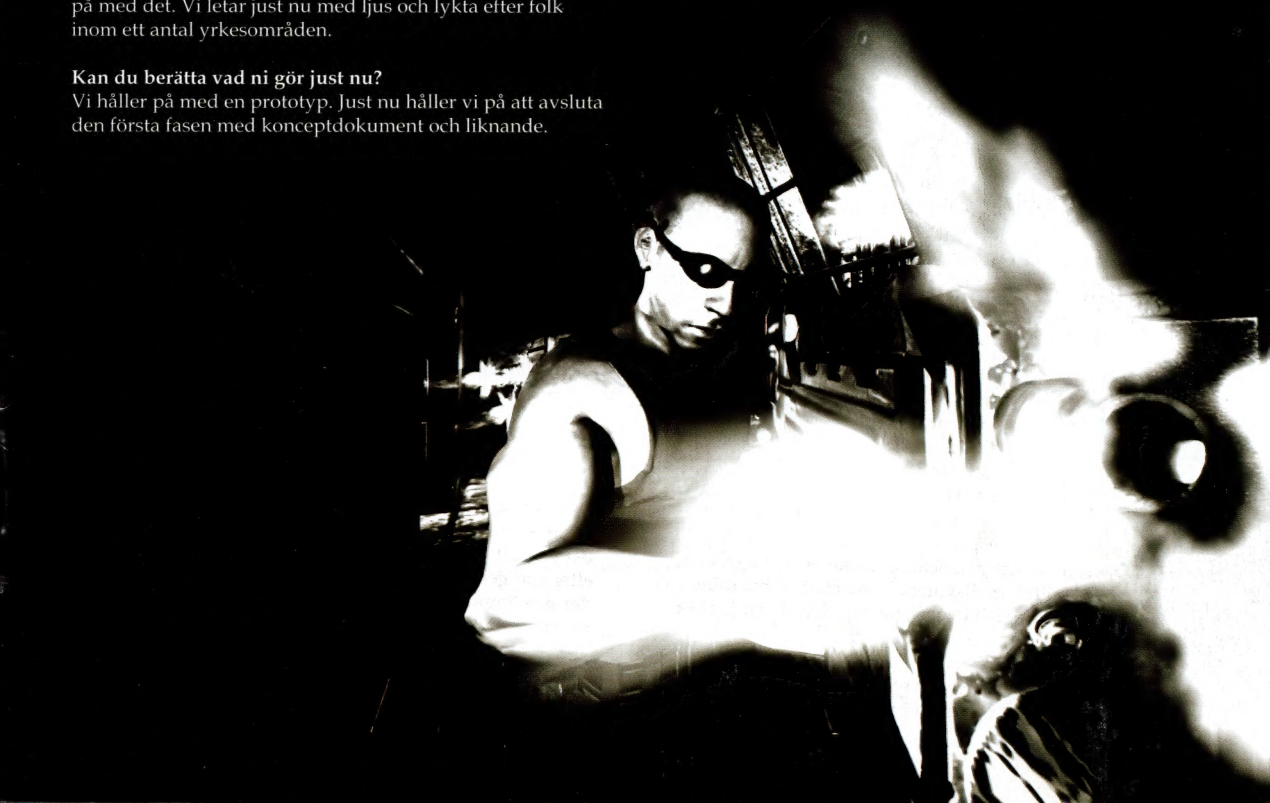
Vi är väldigt nöjda med det här projektet och tycker att det här är någonting som verkligen passar vår motor och inriktning på Starbreeze. Vi lärde oss mycket under Riddick-produktionen och har nu goda förutsättningar, och det implementerar vi hela vägen.

Är det samma grafikmotor som i Riddick?
I grunden är det samma motor, men vi har vidareutvecklat den en hel del. De nya plattformarna är ju otroligt mycket mer kraftfulla, därmed finns det helt andra möjligheter att göra bra spel.

Kan man säga att erat nya spel är i samma genre som Riddick?
Ja, det finns stora beröringspunkter.

Vad innebär det här projektet för Starbreezes framtid?
Jag tror att vi satte vårat namn på kartan i och med Riddick, men när den här produktionen kommer ut tror jag att det finns väldigt goda förutsättningar att det blir en riktig storsäljare och milstolpe. Det känns väldigt lovande hittills och vi är väldigt entusiastiska över möjligheterna.

Av: Sebastian Axelsson



PSP mot DS – Kampen kan börja

Fullt krig har nu utbrutit mellan Nintendo och Sony inför lanseringen av företagens nya konsoler. Nästan i alla fall... I en intervju lär Nintendos japanska PR-chef ha sagt "Det där är ingen spelmaskin", om Sonys PSP. "Det bevisade man under Tokyo Game Show, genom att inte visa upp några ordentliga spel. Det märks att den inte är färdig." Sony kunde självklart inte ta emot sådan smutskastning, och låt företagets frontman Ken Kutaragi ge Nintendo svar på tal: "Folk som vill spela med Pikachu kan ju köpa sig en Nintendo DS. Men dom som vill spela Gran Turismo 4 behöver en PSP, eller hur?"

Frågan är nu vilket av företagen som kommer att ta hem segern i kampen om spelarna. Kommer Sony kunna utmana Nintendo, eller kommer Nintendo att behålla sitt järngrepp om den bärbara marknaden? Den som lever får se.

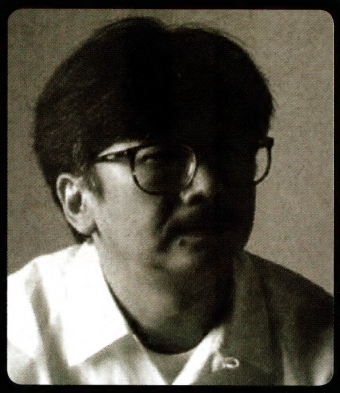
Resident Evil 4 till PlayStation2

Det tidigare GameCube-exklusiva skräckäventyret Resident Evil 4 kommer till PlayStation2, det bekräftar nu Capcom i ett pressmeddelande. Den mer actionorienterade fjärde delen i serien kommer att släppas till GameCube i början av nästa år, men det är ännu inte klart när spelet kommer till PlayStation2. Vi lägger våra slantar på sommaren 2005 i Japan.

Nytt spel från Bungie-grundare

Alex Seropian, en av Bungies grundare, har brytit sig loss från företaget och startat eget. Hans nya företag heter Wideload Games och deras första projekt är ett nyskapande actionspel som använder sig av Halo-motorn. Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse" heter spelet och låter spelaren ta sig an rollen som den blodtörstige zombien Stubbs, som ständigt är på jakt efter människohjärnor.

Än så länge finns det inte mycket info om spelet, men det som utvecklarna vill att man ska använda sig mest av i spelet, är tydligen sin kropp. Man kan till exempel slita loss sin egen hand och kasta iväg den för att sedan, men hjälp av handen, öppna dörrar och ta sig till ställen som man inte kunnat nå tidigare. Det ska även gå att ta hjälp av andra zombies för att ta död på skräckslagna människor. Spelet ska enligt utgivaren Aspyr släppas till PC, Mac och Xbox i mitten av nästa år.



Nobuo Uematsu hoppar av

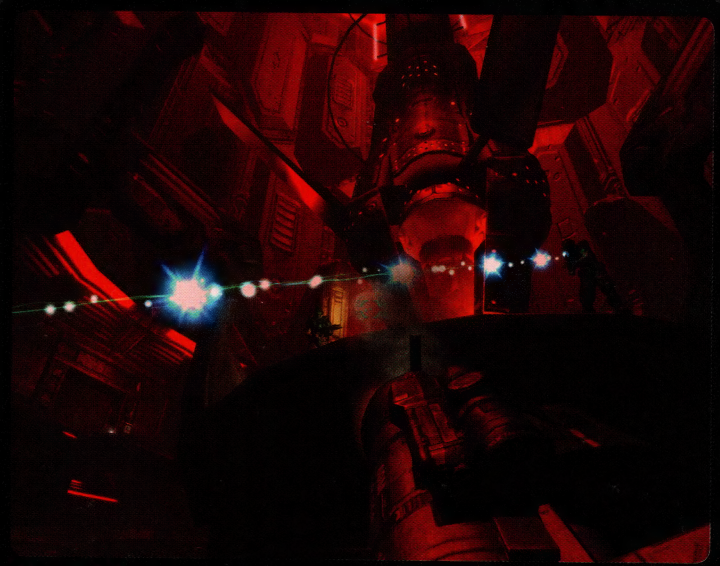
Nobuo Uematsu, mannen bakom större delen av musiken i Final Fantasy–spelen, lämnar Square Enix. Nobuo Uematsu är även känd från sitt rockband The Black Mages, som är den främsta anledning till hans avhopp.

Till er FF-fantaster som sitter med gråten i halsen efter att ha läst ovanstående stycke, kan jag meddela att Nobuo Uematsu gjorde klart musiken till kommande Final Fantasy XII innan han lämnade in sin avskedsansökan.

Gordon kommer till en arkadhall. Fast inte nära dig.

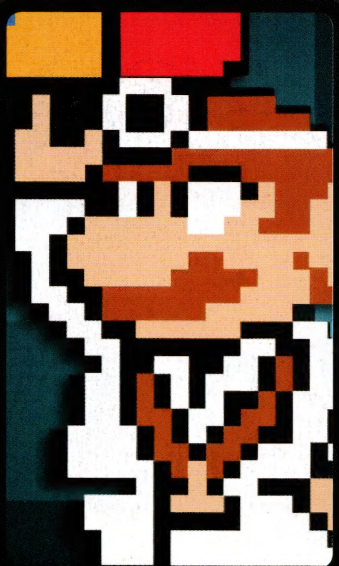
Om du känner att du absolut måste få uppleva Half-Life 2 i en strid ström av tiokronor får du åka till Japan och växla kronorna mot Yen. Taito har skrivit ett avtal med Valve Software som innebär att det japanska företaget kommer att få släppa en arkadversion av det efterlängtade spelet. Half-Life 2 kommer att göra debut på TypeX, en arkadmaskin som använder Windows XP och därför gör det väldigt lätt att föra över PC-spel till arkadhallarna. Japanerna kan se fram emot att köra spelets story mode tillsammans med andra japaner i andra arkadhallar via nätverk, men såklart också mot varandra i vanliga dödsmatcher.

En biljett till Tokyo kostar 6973 kronor. Inklusive flygskatt.



Mera Doom

id Software har nu tillkännagivit att en expansion till årets mest skrämmande spel, Doom 3, är under utveckling. Expansionen går under namnet Resurrection of Evil, och utvecklas tillsammans med Nerve Software, som bland annat ligger bakom en flerspelarexpansion till Return To Castle Wolfenstein. Handlingen är ännu inte känd, men den ska uppenbarligen ta vid där Doom 3 slutade och ge oss ett antal nya miljöer och vapen, bland annat det dubbelpipiga hagelgeväret från tidigare spel. Dessutom har flerspelarläget utvecklats ytterligare och har nu stöd för upp till åtta spelare. Expansionen beräknas släppas tidigt nästa år, tillsammans med Xbox-versionen av Doom 3.



Fler klassiker på väg

Alla ni som blev exhalterade när Nintendo släppte sina gamla NES-klassiker till Game Boy Advance tidigare i år, har nu fått ett nytt datum att se fram emot. 7 januari släpper nämligen Nintendo ytterligare fyra klassiker: Metroid, Doctor Mario, Zelda II: The Adventure of Link och Castlevania. Priset lär troligtvis hamna på strax över 200 riksdaler styck.

JAK 3

FORMAT: PlayStation2
SLÄPPDATUM: 26:e november 2004
UTVECKLARE: Naughty Dog
UTGIVARE: Sony
SPELARE: 1
GENRE: Plattform
AV: Mattias Kölare

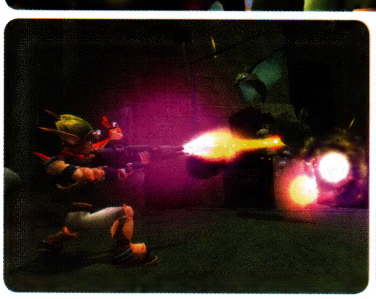
Mattias har spelat nummer tre i serien om killen med de långa öronen.

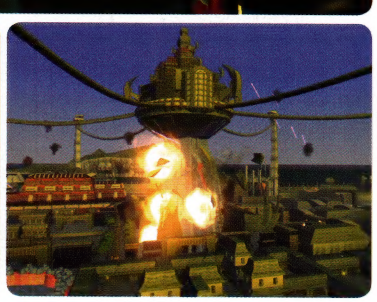
2001 trodde många att plattformsgenren var död. Hjältarna hade spelat ut sin roll som företagsmaskotar och när inte ens Mario imponerade i sitt nya spel trodde nog de flesta att det var spiken i kistan. Men så släppte Naughty Dog sitt Jak & Daxter och bevisade hur fantastiskt roligt det fortfarande var att hoppa på fiender och samla saker på linjära banor.

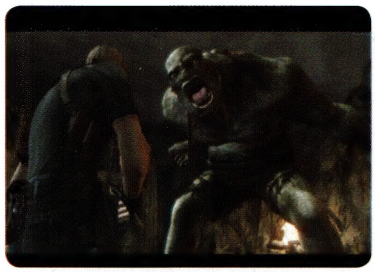
Två år senare kom uppföljaren och serien förvandlades till Gert Fylking. Man vet hur han ser ut och vad han har gjort innan, och kan därför inte för allt i världen ta honom på allvar när han försöker vara seriös journalist. Jak 3 ser ut att gå samma väg med allt vad svävarbilar, stora vapen och mystiska krafter heter.

Spelet börjar med att Jak (och Daxter) blir utsparkade ur Haven City av Vegor, en ond person som tror att han är god genom att rensa världen från allt som varit i kontakt med Dark Echo. Efter att ha vandrat runt i ödemarken som omger Haven City kommer de till ökenstaden Spargus. Där måste spelaren bygga upp Jaks rykte igen genom att utföra uppdrag åt olika personer i staden. De krafter Jak fick i det andra spelet har utvecklats och han kan nu förvandla sig till olika varelser som gör det lättare för honom att ta sig fram på banorna.

De flesta vet nog vid det här laget att Jak 3 blir Jason Rubins sista projekt innan han lämnar sin post på Naughty Dog. Vad som händer med serien efter att han försvunnit vet nog ingen, men med tanke på hur spelen har utvecklats hittills skulle jag inte bli ett dugg förvånad om de säljer vidare licensen när de har slut på banbrytande idéer. Något de borde ha gjort redan efter den första delen.







RESIDENT EVIL 4

FORMAT: Gamecube, PlayStation2
SLÄPPDATUM: Mars 2005
UTVECKLARE: Capcom
UTGIVARE: Capcom
SPELARE: 1
GENRE: Överlevnads-skräck
AV: Sebastian Axelsson

När Capcom för 12:e gången ska återuppfinna Resident Evil räcker inte zombierna till längre. I Resident Evil 4 är fienderna fler, smartare och framförallt snyggare.

Det finns ett intimt förhållande mellan skräckfilmer och skräckspel. Man skulle kunna påstå att de två går hand i hand. Ett exempel på det här är när filmer blir spel och spel blir filmer. Alla kanske inte har haft turen att få uppleva Fredagen den 13:e till Nintendos 8-bitars konsol, men många har nog sett Resident Evil på bio.

Ytterligare ett exempel är ju trendbrotten. När biopubliken tröttnade på Freddys och Jasons tonårsslaktande kom de japanska skräckfilmerna och skrämde skiten ur oss på ett helt annat sätt. Nu har det blivit dags för samma revolution i skräckspelens värld. Kanske inte riktigt åt samma sublima håll, men i alla fall. Tiden är nu mogen för Resident Evil-serien att ta sig ur det fasta kameravinkelsinferno som tidigare har definierat spelen och ta steget ut i full tredimensionell överlevnadsskräck.

Möt Leon S. Kennedy. Tidigare medlem av Racoon Citys polisstyrka som gjorde sig känd den där dagen då zombierna blev majoritet i kommunfullmäktige. Sex år har passerat sedan den incidenten och Leon har gått vidare. Nu arbetar han direkt för Amerikas president och har fått i uppdrag att bege sig till en liten by i Österuropa för att rädda presidentens dotter. Väl där märker han att saker och ting inte riktigt står rätt till. Lik dumpas i sjön och bränns på bål och när Leon frågar en skäggig bybo om han har sett presidentens dotter bryter helvetet lös. Möt de nya fienderna. Inte riktigt zombier, inte riktigt människor.

Rent visuellt ser Resident Evil 4 fantastiskt ut. Allt från Leons hårsvall till den lilla byns spöklika ruckel presenteras i en eufori av polygonperfektion. Det här kommer förmodligen att bli ett av de absolut snyggaste konsolspelen någonsin. Den största skillnaden från de tidigare spelen i serien förutom steget till fullständig XYZ-frihet verkar ligga i spelets tempo och strategi. Där man förut mötte två eller tre slöa zombier i trånga korridorer möter man här mellan tio och femton vansinniga bybor på stora ytor. Bättre fly än att bli uppäten av levande döda har väl alltid varit en gemensam paroll för Resident Evil-spelen, men här blir det mer uppenbart än någonsin. De nya fienderna är smarta, samarbetar och är beväpnade till tänderna med yxor, knivar och grepar. De kommer att göra allt för att stoppa Leon.

Efter att helt ha gjort om spelet tre gångar verkar Capcom äntligen nöjda med Resident Evil 4, och med tanke på det vi har fått se hittills verkar det ju onekligen stämma. Förhoppningsvis kommer Resident Evil 4 ge oss den nytändningen som den här genren behöver.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

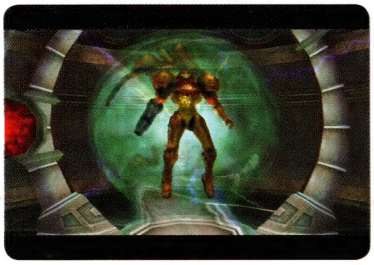
FORMAT: PC, Xbox
SLÄPPDATUM: 25:e februari 2005
UTVECKLARE: LucasArts
UTGIVARE: LucasArts
SPELARE: 1
GENRE: Action
AV: Andreas Berg

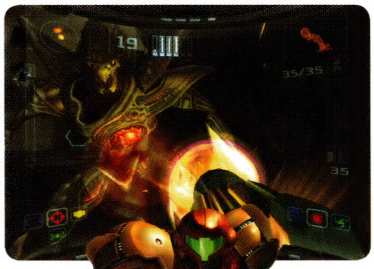
Spel med Star Wars namn på brukar innebära illamående och plötsligt håravfall. Men trenden pekar uppåt. Inte minst med Star Wars: Republic Commando.

När Star Wars: Episode I hade biopremiär var det inte många Star Wars-anhängare som hurrade, åtminstone inte efter att de sett filmen. George Lucas hade förvandlat en underbar science fiction-saga till ett barnprogram med en av filmhistoriens mest störiga karaktär i en av huvudrollerna. Förväntningarna inför Episode II var således inte direkt enorma, men när Jar Jar Binks återvände till bioduken var det i en bra mycket mer allvarlig och intressant film. Mörkret många längtade efter lyste dock med sin frånvaro och blickarna vändes därav mot framtiden och mot den tredje, och enligt utsago mörkaste, delen i Star Wars-sagan. Av precis samma anledning som den kommande Star Wars-filmen kittlar vår nyfikenhet bådar LucasArts Star Wars: Republic Commando gott.

Som spelare tar man på sig rollen som truppledare över en skvadron klonsoldater. En giftig kombination av snabb action i förstaperson och mindre strategielement, i form av ordergivning till övriga soldater i truppen, är grunden för ett av de mörkaste Star Wars-spelen till dags dato. Skillnaden från liknande förstapersonsskjutare, som Rainbow Six med flera, ligger främst i det oerhört snabba tempot och intensiva eldstriderna. Tidsrymden under vilken Republic Commando utspelar sig består av delar från och mellan de tre första episoderna i Star Wars-sagan, men med en mycket mörkare atmosfär. Något som passar tidsperioden som handen i handsken.

LucasArts ser ut att ha hittat helt rätt med Republic Commando genom intensiv krigsföring i den mest självklara vinkeln av filmseriens tre första episoderna. Mörkt är skönt.





METROID PRIME 2: ECHOES

FORMAT: Gamecube
SLÄPPDATUM: 26:e november 2004
UTVECKLARE: Retro Studios, Inc.
UTGIVARE: Nintendo
SPELARE: 4
GENRE: FPS / Äventyr
AV: Sebastian Axelsson

Det är en uråldrig kamp, en kamp som har tagit sig otaliga uttryck under årens lopp. Den äldsta handlar om herraväldet över världen. Den har utkämpats varje dag sedan Jorden skapades. Dag mot natt, gryning mot skymning. Andra handlar om ideologier, övertygelser och religioner. Vad jag talar om är kampen mellan ljus mot mörker, gott mot ont, The Luminoth mot The Ing Horde.

Ni känner till historien. När Metroid-serien skulle ta steget från två dimensioner till tre var det många som var skeptiska. Spelet utvecklades i USA av Retro Studios istället för i Japan av Nintendo och dessutom skulle man göra en förstapersonsskjutare av det gamla klassiska plattformsspelet. Många fruktade att en av de bästa spelserierna någonsin skulle få ett ovärdigt slut. Lyckligtvis blev det inte så. Metroid Prime överraskade alla och är, enligt mig, fortfarande det bästa spelet till Nintendos underdog Gamecube. Givetvis blev det tal om en uppföljare så fort man insåg vilken succé Prime blev. Frågan är om Retro Studios kan göra om samma bedrift ännu en gång. När spel som Halo2 och Burnout 3 sätter nya standarder för hur uppföljare ska se ut finns det mycket för Metroid Prime 2: Echoes att bevisa.

NY TID, NY STRID

Finns det då skäl till oro? Jag tror inte det. Samus Arans besök på planeten Aether ser ut att bli allt vad Metroid Prime var och ofantligt mycket mer därtill. När Samus först kommer till Aether får hon reda på att planeten är delad i två dimensioner, en ljus och en mörk. I den mörka dimensionen dväljs The Ing Horde, som för ett rasande krig mot invånarna i den ljusa; The Luminoth. För att förhindra total förintelse av den ljusa delen måste Samus ta upp kampen mot The Ing Horde, och dessutom finna sanningen bakom hennes egna mörka alterego som också finns på Aether. Släng in ett gäng arga rymdpirater på jakt efter mer Phazon och en bunt döda marinsoldater på det, så får man en handling som verkar både mångfacetterad, djup och medryckande.

NÄR VÄRLDAR MÖTS

Metroid har alltid handlat om att utforska sköna nya världar och i det avseendet ser Echoes väldigt lovande ut. Här finns det inte bara en värld att upptäcka utan två. Att få färdas genom både den ljusa och den mörka sidan av planeten Aether tror jag kommer att förgylla många mörka novemberkvällar. Samma spelelement gjorde ju A Link to the Past till det fantastiska spel som det är. En annan sak som spelar en central roll i Metriod-spelen är Samus dräkt och alla de uppgraderingar man får ju längre in i spelet man kommer. Även där ser Echoes ut att kunna erbjuda en mängd nyheter. Temat i spelet återspeglas i Samus utrustning då man kommer att få tillgång till en rad uppgraderingar som antingen tillhör den ljusa eller den mörka sidan. Ett exempel på det här är The Light Beam. Ett vapen som med fördel används mot de varelser som finns i den mörka dimensionen. Också användningen av Samus Morph Ball kommer att få större utrymme i Echoes än vad den hade i Metroid Prime. De nya Morph Ball-kanonerna och skruvattackens återkomst kommer förmodligen att ge nya oanade dimensioner till utforskandet av Aether.

Helt nytt för serien är flerspelarläget, där det bland annat gäller att hacka sig in i motståndarens utrustning för att få den att sluta fungera, men själva tanken på att använda det, numera klassiska Lock On-systemet,

för flerspelarfunktion kan kanske kännas konstigt. Vari ligger utmaningen om man kan låsa siktet på sin motståndare? Svaret är Morph Ball. Den som taktiskt kommer att kunna använda den finessen kommer också att gå segrande ur striden.

EXTRA AV ALLT

Sammantaget så ser Metroid Prime 2: Echoes ut att bli större, vackrare och mer utmanande än sin föregångare. Det kommer att vara fler pussel, större banor och argare bossar. Kampen mellan ljus och mörker kommer att avgöras i reflektionen från Samus Arans visir.

Av

Det sägs att den som lär av historien kan se in i framtiden. När nästa bärbara konsolkrig är över vet vi om Nintendo underskattat Sony för sista gången.

Nintendo har problem. Det har de haft ända sedan Nintendo 64 slutade säljas i affärerna. När ett företag utvecklat några av spelhistoriens bästa och mest nyskapande spel blir det lätt så när nästa steg i utvecklingen inte längre känns lika självklart. Idag har vi nått en punkt där ny hårdvara inte automatiskt skapar nya genrer, där teknik på många sätt ersatt spelkänsla och där världens mest kända rörmokare spelat ut sin roll som företagsmaskot.

Sony vet allt detta. Och med sin PSP siktar de på att ta över den bärbara spelmarknaden på samma sätt som de tog över den stationära när PlayStation lanserades. Samtidigt måste man beundra Nintendo för vad de försöker göra. Istället för att satsa på överlägsen prestanda har de utvecklat en konsol som tillåter spelutvecklare att göra saker de inte kunnat innan. Den tryckkänsliga skärmen är i spelsammanhang smått revolutionerande och tillsammans med de dubbla skärmarna är möjligheterna näst intill obegränsade.

Frågan är bara om det räcker. Begreppet "PlayStation" har vuxit till en hel livsstil och namnet är idag minst lika synonymt med tv-spel som Nintendo en gång var. De som började spela tv-spel i mitten av 90-talet äger med största sannolikhet en PlayStation eller en PlayStation2, och är i överväldigande majoritet. Sony har gått från att producera medelmåttiga tv-apparater till att bli ett av världens största elektronikföretag på mindre än ett decennium.

Den stora skärmen skvallrar om Sonys ambitioner och tillsam-

as Kölare

mans med den kraftfulla hårdvaran och läckra designen är det svårt att se hur någonting skulle kunna gå fel. Processorn som sitter i PSP är kraftfullare än den i PlayStation2 och de rullande demoversioner vi sett av Gran Turismo 4 är nästan identiska till de båda konsolerna. Samtidigt ryktas det om maskiner som kraschade under Tokyo Game Show och en batteritid på mindre än två timmar.

Knappsatsen består av ett digitalt styrkors och en analog spak. De klassiska kryss, fyrkant, cirkel och trekant finns representerade även denna gång och är placerade på samma sätt som på en Dual Shock-kontroll. Även R1 och L1 finns med och är placerade på konsolens övre del. Det enda frågetecknet är den analoga styrspaken som ser ut att vara både liten och obekväm att använda.

Spelen till PSP kommer att ligga på så kallade UMD-skivor. Universal Media Disc (som är det fullständiga namnet) påminner en hel del om Mini Disc-skivor i både utseende och funktion. Dessa rymmer upp till 1.8Gb och det går att lagra allt från spel, till musik och film på dem. Hur Sony tänkt lösa kostnaderna med ett helt nytt filmmedium har de inte avslöjat ännu. Men bli inte förvånade om de slopar idén i sista minuten och bara använder formatet till att spela upp demoskivor med trailers som man får med i sponsrade tidningar.

PSP skall enligt Sony släppas den 12:e december i Japan och vara regionsfri. Vem som kommer att gå segrande ur striden är omöjligt att säga men riktlinjerna mellan de båda konkurrenterna är glasklara. Det här kommer att bli en kamp mellan de som är hardcore och de som är mainstream, röda eller blå, gott mot ont. Och vi vet ju hur det brukar gå.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

FORMAT: PlayStation2, Xbox, PC
SLÄPPDATUM: 29:e oktober 2004
UTVECKLARE: Rockstar North
UTGIVARE: Rockstar Games
SPELARE: 1-2
GENRE: Action
AV: Andreas Berg

Äntligen här, men kan Rockstar hålla tempot uppe och nyheterna färska? Fortsätt läsa så får ni svaret.

Välkomna till San Andreas.

Jag vet redan nu att de flesta av er som är med på denna resa redan har besökt Liberty City och Vice City. Till alla er kan jag lova att ni kommer känna er som hemma. De som inte varit i kontakt med tidigare nämnda städer skall dock inte misströsta, vi erbjuder gott om hjälp för att starta era nya liv här i staten San Andreas. Till er som sitter och viskar till varandra längre bak i bussen vill jag klargöra att ni inte hörde fel, jag sa "staten" och inte "staden". San Andreas består nämligen, som säkerligen flera av er redan vet, av tre städer och landsbygden kring dessa. Hur stort är San Andreas då, tyckte jag mig höra någon fråga. Jo, med propellerflyg tar det lite över två minuter att ta sig från statens nordöstra hörn till dess sydvästra. Färdas ni via mark eller vatten får ni dock lägga till ett stort antal minuter för att få en korrekt siffra. En promenad staten runt är därav inget att rekommendera, om ni nu inte har oerhört mycket tid att döda. Tittar ni ut genom fönstret på vänster sida ser ni nu att vi precis har anlänt i Los Santos, här kommer er resa att ta sin början och jag önskar er lycka till under ert besök i San Andreas.

I BEGYNNELSEN

Jag tackar Kristin för sin trevliga introduktion och vill samtidigt passa på att guida er genom lite Grand Theft Auto-evolution. I begynnelsen fanns bara två dimensioner, mycket var gott men någonting saknades; en tredje dimension. När den tredje dimensionen stod redo i all sin prakt skapades den första människan, i avbild av Gud den allsmäktige stod han där - namnlös, svartklädd och tystlåten. Tidens virvlar snurrade sedan tillbaka flera år, till det glada 80-talet, där Tommy Vercetti spexade runt i turkos hawaii-skjorta och skapade kaos i Vice City. Till skillnad från sin föregångare var Tommy benägen att tala för sig själv. Nu, runt tio år senare, befinner vi oss i början av 90-talet, och Carl Johnson har precis tagit flyget hem från Liberty City för att besöka sin kvarvarande familj i Los Santos. Carl Johnson - en rappkäftad afroamerikan uppväxt i ghettot - det senaste steget i GTA-evolutionen och därmed är cirkeln sluten. Välkomna till San Andreas.

KORRUMPERADE POLISER

Det har skett ett mord på Grove Street. Fru Johnson, tillika Carl Johnsons mor, har blivit mördad. Carl själv har precis anlänt i Los Santos, i syfte att återuppta det liv han tidigare lämnat bakom sig, när han blir upplockad av en polisbil. De tre poliskonstaplarna som befinner sig i bilen har dessvärre fallit offer för den rådande korruptionen inom poliskåren. Carl får det snabbt förklarat för sig att om han inte vill åka dit för det nyligen skedda polismordet så skall han följa deras direktiv. Och lika snabbt som man hinner säga "plättar smakar bäst med sylt" så är Carl inblandad i ett virrvarr av korruption, konspirationer och svek. Samtidigt som uppdrag, i traditionell GTA-stil, skall utföras måste gängkonflikter hanteras, flickvänner tillfredställas och pengar tjänas. Allt eftersom spelet fortskrider blir sysslorna fler till antalet och valmöjligheterna större. Det gäller att hålla många bollar i luften samtidigt med andra ord, något som dock aldrig blir speciellt stressframkallande. Uppdragen är nämligen oerhört varierande och så gott som helt utan undantag en fröjd att genomföra. När det dessutom finns massvis sidosysslor så är det knappast möjligt att finna sig sysslolös i San Andreas.

SPELBEROENDE

Möjligheterna är enorma och valfriheten ett faktum. Hittat en basketboll? Plocka upp den och skjut iväg ett par bollar. Trött på alla våldsamheter och känner för att koppla av en stund? Kliv in på närmsta pub och utmana kvarterets ess, eller en kompis med hjälp av

en extra kontroll, på en runda biljard. Det finns massvis av minispel som alla känns oerhört gedigna och vissa av dem, däribland biljarden, bidrog till att öka min totala speltid avsevärt. Detta märktes inte minst när jag fick mina farhågor gällande mitt eget hasardspelande bekräftade. Första gången jag besökte Las Venturas blev jag nämligen som hypnotiserad av alla neonljus och blinkande spelmaskiner. Det dröjde inte länge förrän speldjävulen hade tagit ett fast grepp om min vilja, och några timmar senare kunde jag konstatera att jag spelat bort en mindre förmögenhet. Pengar som skulle kunna ha spenderats på bra mycket mer produktiva sätt än vid Black Jack-bord, pokermaskiner och roulette-hjul. Tur att det inte var på riktigt, för så förbannat roligt som det var skulle jag inte tveka en sekund att göra det igen. Att undvika eventuella resor till Las Vegas i framtiden är nog för mig en sund idé. Viva Las Venturas!

EXTREME MAKEOVER

Precis som i verkligheten finns det många sätt att tjäna pengar på i San Andreas, men allt fler och enklare sätt att spendera dem. Kläder, ny frisyr, tatueringar, bilmodifikationer, spelberoende och en hel del annat får plånboken att snabbt och säkert krympa i tjocklek. Men vad skall man göra när man känner för att göra en extrem "make-over" och byta utseende? Det är inte bara genom nya klädesplagg, kroppsmålningar och hårformning som man kan påverka hur man ser ut. Balansen mellan ätande och träning är minst lika avgörande för sin huvudkaraktärs framtoning. Att äta tjugo stycken hamburgare med tillbehör ger vissa konsekvenser, nämligen i form av Amerikas hälsofiende nummer ett; fetma. Ett par besök på valfritt gym kan dock vara svaret för den som hellre antar formen av en tvättbräda än en tvättmaskin. All typ av aktivitet påverkar din fysik och för att hålla sig i form gäller det att äta lagom och träna mycket. Ungefär som på riktigt med andra ord.

CYKLA DIG SMAL

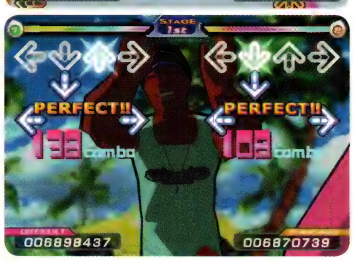
Vill man gå ned i vikt, utan att behöva slösa tid på gym, är en effektiv plan att nyttja andra fordon än de motordrivna. Förena nytta med nöje genom att susa upp och ner längs San Fierros backiga gator på cykelsadeln. Både fartfyllt och fettförbrännande; en given kombination. Mer fart får man dock om man istället för att trampa runt på en cykel sätter sig bakom ratten i en härlig sportbil. Då får man även ta del av den mest påtagliga grafiska förändringen i San Andreas. När hastighetsmätaren når tresiffrigt förvandlas nämligen omgivningen till ett suddigt och vansinnigt inferno av fart. Oerhört läckert och stämningshöjande. Det är dock bland det enda i spelet som ser riktigt läckert ut. Rent grafiskt har nämligen inte mycket förfinats och trots det lider Grand Theft Auto: San Andreas ändå av att tempot ibland sjunker och spelet hackar till, främst när mycket händer samtidigt.

Det är dock något man knappt tänker på. När det är så här underbart roligt att spela glömmer man snabbt allt vad suddig grafik och dålig sikt heter. Med varierad och rolig uppdragsstruktur, mängder av småsaker att göra och en handling som fängslar får Rockstar konkurrenterna att framstå som amatörer. Att spelet dessutom är döpt efter mig gör inte saken sämre. Grand Theft Auto: San Andreas är utan tvekan ett av de bästa spelen som släppts den här konsolgenerationen. Eller som Carl Johnson själv skulle uttryckt sig; "This is one bad*ss motherf***ing game".

5

➕ Förbättrat i förhållande till föregångarna på så gott som alla punkter.

➖ Rent tekniskt undermåligt med irriterande buggar och halvtaskig grafik.



DANCING STAGE FUSION

FORMAT: PlayStation, PlayStation2
SLÄPPDATUM: November 2004
UTVECKLARE: Konami
UTGIVARE: Konami
SPELARE: 1-2
GENRE: Dansspel
AV: Marcus Thorelius

Konami briljerar i den senaste delen av världens mest kända musikspelsserie. Och Marcus är svettig.

Min första kontakt med Dancing Stage var på Liseberg för några år sedan. Med sockervadd över hela ansiktet såg jag hur en småbarnspappa med skägg skämde ut sig vid en arkadmaskin som spelade hög musik. Han körde Dancing Stage på lättaste svårighetsgraden och missade allt, men såg ut som han just blivit frälst av en högre makt och utbrast att det var det roligaste han gjort i hela sitt liv. Då fastnade jag också. Men ibland blir jag så förbannat trött. Vissa delar av den japanska spelbranschen, ingen nämnd, ingen glömd, har en pinsamt tydlig åsikt om vår europeiska marknad som de av ren stolthet vägrar ändra på. Hur många rollspel har de inte struntat i att skeppa hit de senaste åren, trots att vi upprepade gånger bevisat hur mycket vi älskar de få spel som väl kommer, för att inte tala om hur mycket vi är villiga att betala för dem? När ska de förstå? Nu kanske jag låter som en bitter kärring, men det jag vill komma till är att vi som fastnat för Konamis dansmattekultur har råkat ut för nästan samma sak. Jag ska inte sticka under stol med att de i och för sig gjort några försök med att utveckla helt egna versioner av Dancing Stage till oss i Europa, men finns det någon som helst anledning att vara nöjd när antalet låtar är ett stort hån jämfört med de japanska spelen? Vi har klagat, och Konami verkar äntligen ha börjat lyssna.

Nya Dancing Stage Fusion skiljer sig från sina föregångare på mer än ett sätt, och det är med gott samvete och stort pepsodentleende jag skriver att varje förändring faktiskt skett till det bättre. Först och främst har vi fått drygt 50 låtar att välja på. Kanske inte så kaxigt om man jämför med det dryga hundratalet som finns i de japanska spelen kan tyckas, men med tanke på att gamla Fever och Mega Mix knappt innehöll 30 var måste man åtminstone erkänna att det är ett steg i rätt riktning. Det roliga här är att Konami faktiskt låtit europeiska anhängare rösta fram några av sina favoritlåtar från Dance Dance Revolution-spelen i Japan, som nu fått

komma med i Fusion. Det har till exempel lett till att vi för första gången fått med en låt där någon sjunger på japanska i en europeisk version av Dancing Stage. Framsteg! Resten av låtarna består till stor del licenserad musik som asiaterna, som så många gånger förut, tror att vi är helt besatta av i den här delen av världen. Tidigare har de inte lyckats pricka rätt mer än någon enstaka gång, men den här gången ger jag mig. Mickey med Toni Basil, Go West och Danger! High Voltage får mig att inse att viss gammal populärmusik gjort världen till en roligare plats.

Själva grundspelet fungerar självklart på samma vis som förut. Ni som redan provat det behöver ingen förklaring, och ni andra måste ändå testa själva för att förstå hur det verkligen är. Men kortfattat gäller det att hoppa och studsa på en matta, eller metallplatta för de som har råd med det, för att försöka trycka på rätt pil i takt med musik. Ibland ska du trycka på två pilar samtidigt, ibland ska du hålla in en pil samtidigt som du trycker på någon annan. I Fusion har Konami dessutom lagt till lite nya spellägen. Minispel som springtävling med dansmatta är ett klockrent exempel på varför Dancing Stage tillsammans med Eye Toy och Singstar gör PlayStation2 till den ohotade partykungen bland konsolerna. Minispel som att mata djur med dansmatta är å andra sidan ett klockrent exempel på att japanska spelutvecklare kanske har något fel i huvudet, men likaväl finns det också med och höjer stämningen i Fusion.

Trots bra låtval och nya sidospel i Dancing Stage Fusion så finns det några saker som saknas för det perfekta Dancing Stage-spelet. Mina vågade drömmar om att mäktiga The Legend of Max skulle vara med besannades inte, och det råder fortfarande en allmän brist på riktigt svåra låtar, även om Paranoia Survivor kommer hålla mig sysselsatt ett bra tag framöver.

4

➕ Många låtar och roliga sidospel.

➖ Nästa gång vill vi ha lika mycket som japanerna.

CRIMSON TEARS

FORMAT: PlayStation2
SLÄPPDATUM: 5:e november 2004
UTVECKLARE: DreamFactory
UTGIVARE: Capcom
SPELARE: 1
GENRE: RPG
AV: Jonas Persson

Framtid, ulkningar och biologiska stridsmedel. Låt oss se vad Crimson Tears har att erbjuda.

Tokyo 2049. Tre biologiska vapen kallade "humanoider" tvingas möta sina öden i kampen om framtiden. Crimson Tears är ett actionspel med högt tempo som tar sin plats i det futuristiska Tokyos undre värld.

Avgör ödet för humanoiderna Amber, Kadie och Tokio då du med kärlek till omvärlden måste leda dem genom svåra situationer och prövningar på väg fram till målet; rädda Tokyo. Tid och rum saknar betydelse. Slaget om framtiden har börjat.

Ett gå-omkring-och-slåss-spel med rollspelsinslag. Visst låter det som att detta är ett av världens bästa spel? Det är det också, om man blundar för att det är totalt värdelöst och får mig att vilja kräkas. Va fan! Ett spel ska underhålla och göra folk glada, men jag känner mig enbart sur och grinig.

Detta grundar sig bland annat i ett uttalande från Alexander; "Det är ett schysst cell-shadat fajtingspel, det vore något för dig!". Visst är det cell shading-grafik, men långt ifrån något som går att jämföra med exempelvis XIII. Att det sedan inte är ett fajtingspel behövde ju inte vara något negativt, förutom i detta fall.

Vad som vidare hjälpte till att hämma den bula som funnits i mina byxor en stund var den otroligt dåliga kontrollen och menysystemet som spelet bjuder på. Om jag helt sonika känner för att spara, ladda, ändra kontroll eller ljud, måste jag ta mig tillbaka till startpositionen (ett garage), kila ner i källaren, ställa mig vid en dator och göra allt därifrån.

Vad gäller kontrollen är jag förmodligen inte ensam om vilja kunna styra kameran i tredjepersonsspel, men även detta vägrar DreamFactory att bjuda på. Då denna funktion saknas är det i vissa lägen omöjligt att se vart fiender befinner sig och det är lätt att man springer rakt in i armarna på dem.

Hur som helst ska inte Crimson Tears spelas av personer som föredrar att vara uppfyllda av glädje. Det egentligen enda positiva som finns att nämna är några filmsekvenser som faktiskt är ruskigt snygga.

Varför är det alltid jag som får de sunkiga spelen?

1

➕ Jag behövde inte betala för spelet.

➖ Jag tog på mig att spela det.

MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

FORMAT: PC
SLÄPPDATUM: 22:e oktober 2004
UTVECKLARE: Monte Cristo
UTGIVARE: Digital Jesters
SPELARE: 1
GENRE: Strategi
AV: Johan Hallstan

Monte Cristo ger en sund bild av medeltiden, målad i riddare, vidlyftiga borgar, totalitarism och en och annan jycklare, såklart.

Medieval Lords undertitel lyder: "Build, Defend, Expand", och säger egentligen allt om spelet. I all enkelhet känns det som om legolådan under pojkrumssängen möter Will Wrights Sim City, fast i något mer aggressiv tappning.

Döseriösa strategispel med ett dussintal barometrar per byggnad som reflekterar invånarnas trivsel och behov, har aldrig riktigt varit min grej. Kanske var det därför jag övergav Sim City-serien kort efter att "2000" hade blivit en del av titeln.

I Medieval Lords får jag olustiga vibbar redan under ett tidigt träningsuppdrag, då den nödvändiga vattentillförseln till byn lyser med sin frånvaro. "Nej, rörläggning!", tänker jag instinktivt, och minns det farsartade systemet från Sim City 2000, utan att egentlig ha århundradet jag spelar i åtanke. Riktigt så farligt blir det förstås inte, på medeltiden räckte det nämligen med att från en vänsterställd meny placera ut en liten brunn, för att stadens invånare ska kunna släcka sin törst. Ungefär så här fortsätter det, och det mesta visar sig faktiskt vara simplare än vad det först gav intryrck av att vara, vilket i det här fallet inte är någonting negativt.

Inte ens barometrarna, som är sex till antalet, är speciellt farliga, utan den gemensamma tillfredsställelseprocessen – mitt rike växer och folket hålls glada och produktiva – är en balansgång som sällan känns riktigt tråkig eller onödigt mödosam.

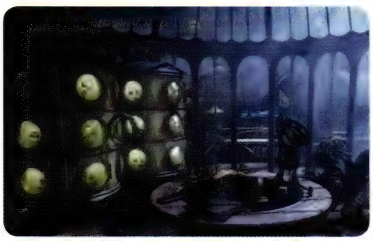
Att föra sitt folk i krig brukar ju för det mesta vara riktigt roligt, kanske inte för just folket, som dukar under likt flugor, men de vet ju att det är för att tjäna ett högre syfte – mig. Krigsföringen är även den lättbegriplig. Man placerar helt sonika ut sina trupper på andra sidan om landsgräsen varpå subsystemet "The Truce of God" träder i kraft. Detta är en tidsfrist för båda parter att etablera så många trupper som möjligt i oroszonen innan nedräkningen är klar. Sedan utbryter krig, som med enkel kameramanövrering går att beskåda från gräsrotsnivå.

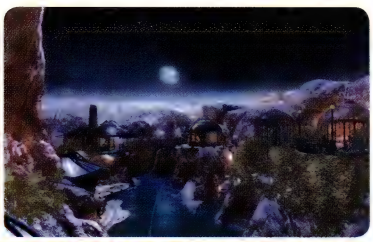
Jag saknar två fundament i spelet, som hade behövts för att göra det riktigt bra. Det första är någon form av flerspelarläge, och det andra är ett mer engagerande kampanjspel. Medieval Lords blir tyvärr lite för tråkigt, lite för fort.

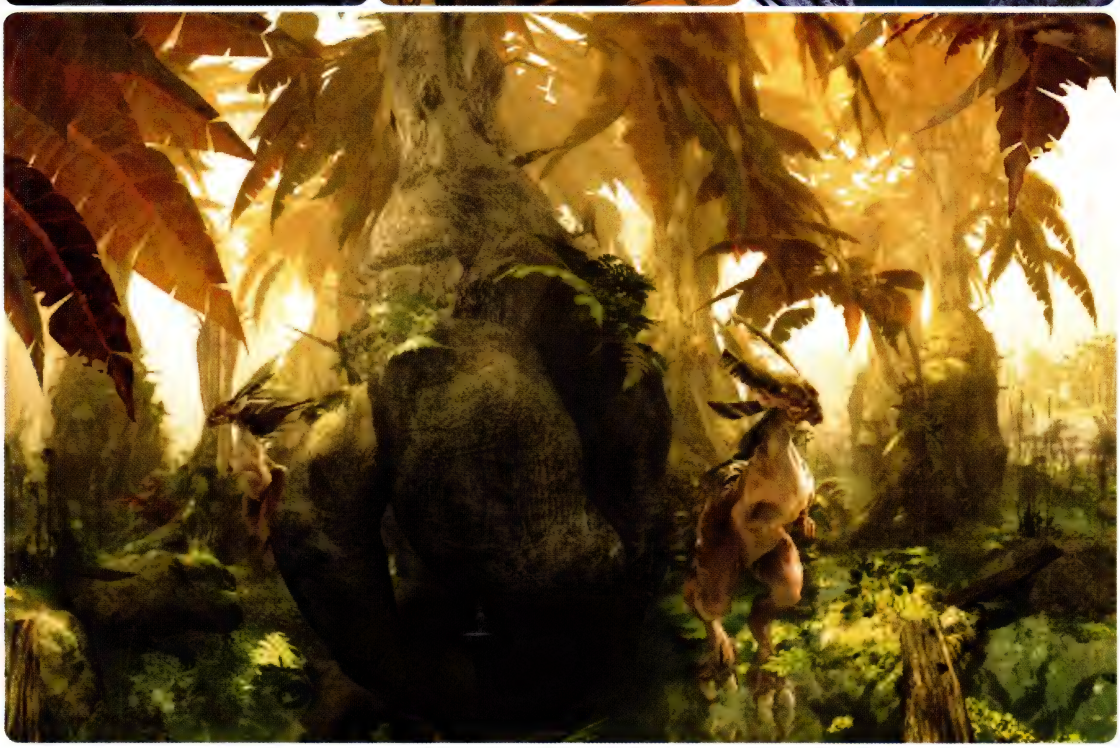
3

➕ Enkelt gränssnitt. Massivt medeltida stadsbygge.

➖ Repetitivt. Begränsat till en spelare.







MYST IV: REVELATION

FORMAT: Mac, PC
SLÄPPDATUM: 1:a oktober 2004
UTVECKLARE: Cyan
UTGIVARE: UbiSoft
SPELARE: 1
GENRE: Äventyr
AV: Lars Danling

Efter experimentet med Uru: Ages of Myst är Myst är tillbaka i sin rätta form igen.

Jag vill börja med att göra det helt klart, jag är ett Mac-freak. Okey, jag har spelat PacMan på en gammal PC, drömt om att få äga en Commodore 64, men det var först när jag lånade hem en Mac i slutet av åttiotalet som jag insåg vad jag ville ha. Spelutbudet var till en början snudd på obefintligt med några få undantag - Myst. När mina kompisar slaktade monster i spel som Doom och Warcraft satt jag och stirrade på stillbilder, löste olika logiska och mekaniska gåtor i den första versionen av Myst. Efterföljarna Riven och Exile byggde på samma spelidé och den 3D-animerade grafiken var nu näst intill fotorealistisk. Myst: Revelation är inget undantag och redan i spelets inledning blir jag hänförd av det sagolika sceneriet och den meditativa musiken.

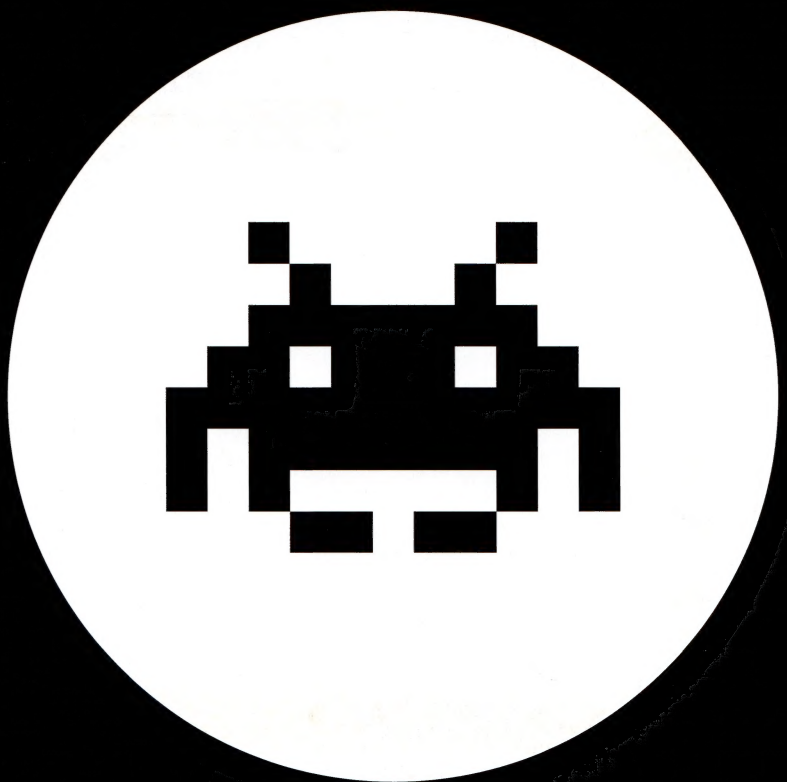
Efter en kort linebanefärd tillsammans med Yeesha, dotter till Atrus och Catherine finner jag mig stående utanför ett observatorium. Där inne väntar Atrus och utan att riktigt veta hur så har jag gjort hela stället strömlöst. I "bra att ha lådan" finner jag en kamera och med den i högsta hugg irrar jag runt och tar bilder av kryptiska meddelanden, mystiska masker och tavlor med vackra motiv, utan att komma problemets lösning särskilt närmare. Några gamla böcker får mig att sakta inse att mitt framför mina ögon utspelar sig ett gripande familjedrama. Bröderna Sirrus och Achenar hålls fortfarande fångna i två olika världar, övergivna av sin fader. I centrum den här gången är Yeesha som ganska snart försvinner och i sökandet efter henne lockas jag allt längre in i de elaka brödernas mystiska världar. Min väg kantas av underliga varelser och spännande miljöer.

Spelet är ett måste för dig som älskade de tidigare spelen, men inget för dig som somnar efter tio minuters inaktivitet. Logiskt tänkande och tålamod är nödvändiga egenskaper och vill du ha action rekommenderar jag att du studerar revirhävdande guramis i ett akvarium.

0 1 2 3 **4** 5

➕ Bedårande vackert och problemlösning till hundra procent.

➖ Långsam panorering.



gameplayer.se

Nyttigt för dig och barnen

Vinn Need For Speed: Underground 2

Under november månad har du chansen att vinna racingspelet Need For Speed: Underground 2 till din PlayStation2. Allt du behöver göra är att svara på två enkla frågor.

Tävlar gör du på www.gameplayer.se

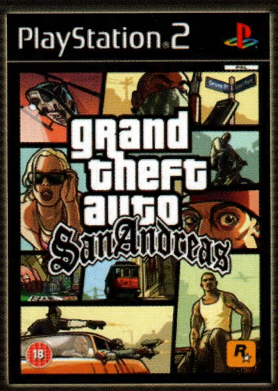
Lycka till!

Nästa vecka

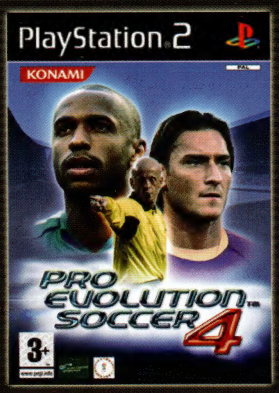
Albin goes arcade coconut in Göteborg

HÖSTENS HETASTE PRISER?

PORTO BETALT A-POST
TRANS
72-73

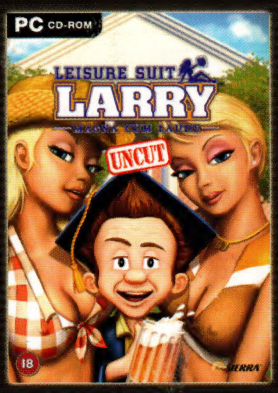


GTA: San Andreas
539.-
516.-



PES 4
529.-
507.-

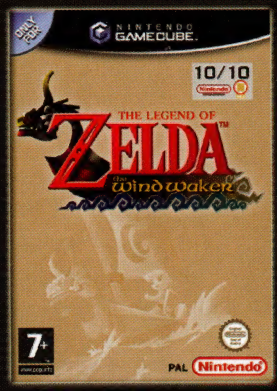
KILLZONE
517.-
494.-



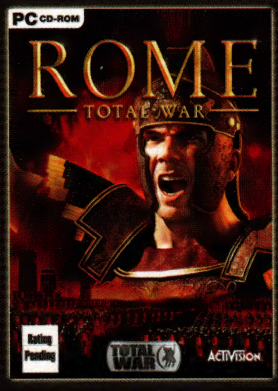
Leisure Suit Larry
379.-
363.-

Halo 2
539.-
516.-

The Sims 2
469.-
449.-



Zelda WW
280.-
268.-



Rome Total War
434.-
415.-

Pokémon Leafgreen
465.-
445.-

Pokémon Firered
465.-
445.-

Röda priser gäller för Pocketplays pre-numeranter.

SHOPPEN ÖPPNAR 5:e NOV!

gameplayer.se